LANZAROTE
Caliente.COM

Go:
los diez mandamientos



Wang Chi Shin

Comentado por Otake Hideo
Traducido por
Horacio A. Pernía, marzo 2004

Introducción

Los Diez mandamientos o preceptos del Go fueron escritos por Wang Chi Shin o Wang Ji Xin, importante gobernador chino durante el reinado de la dinastía Tang (618 a 907 dc.). Wang fue un renombrado jugador en su tiempo, al punto que se tejieron varias historias en torno a su figura y hasta una famosa leyenda, que señalaba que Wang habría aprendido los secretos del juego de una vieja y misteriosa mujer.

Los investigadores señalan que Honinbo Shusaku, el invencible, hizo un credo -durante su carrera como jugador de Go- de los diez mandamientos escritos por Wang. Incluso los desarrolló con detenimiento para Ishitani Kosaku, un jugador de su época. Cuando se reunieron los partidos de Shusaku en la obra Koogyoku Yoin [1] publicada en 1897, los diez preceptos decoraban la primer página. Shusaku siempre se circunscribió a ellos, ya que constituyen una serie de proverbios cuyo objetivo es mejorar el estilo de juego de quien los aplique, pero además son una enseñanza sobre la ética que debe regir en el juego del Go.

Varios de los preceptos de Wang han sido incorporados al Qijing Shisanpian [2], uno de los libros clásicos referidos al Go, de mayor prestigio en la literatura china.

La nota original en la que se mencionan los preceptos de Wang Chi Shin, es del gran jugador profesional japonés Otake Hideo y fue concedida a la revista Kido [3]. Posteriormente la Revista Francesa de Go [4], publicó la entrevista traducida a su idioma, que es donde yo tomo contacto con la obra.

En términos generales respeté el sentido de la traducción del medio francés, a fin preservar la explicación original del sensei Otake Hideo y en algunos párrafos utilicé mis propias palabras e interpretaciones.

También me basé en la obra **Ji Xin Wang's ten golden rules of Go** de Youyi Chen, incorporando a este ensayo, términos de origen chino que nos acercan al lugar de nacimiento de la misma.

Asimismo, me pareció adecuado agregar una breve biografía del profesional japonés y un glosario, para mejorar la compresión de los términos utilizados. No obstante las modificaciones realizadas, considero que el espíritu original de la obra, se conserva intacto.

Horacio A. Pernía

---

[1] Se traduce como "Ecos de Gemas en Choque". Gemas es una alegoría de las piedras de Go. El título se refiere a partidas que el autor recuerda (ecos) en forma especial. Eduardo López Herrero, marzo de 2004.

[2] El clásico del Weiqi en trece capítulos, Zhang Jing

[3] Kido, feb.1985

[4] Revue Française de Go, no.41/42, avril 1988



Otake Hideo

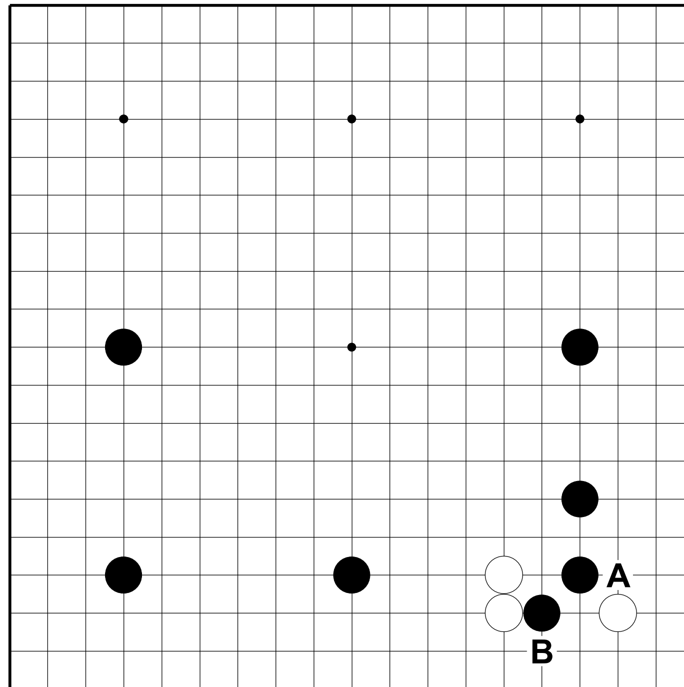
Nació el 12 de mayo de 1942 en la Ciudad de Kitakyushu, Japón. En 1951 se inscribió como alumno residente de Kitani Minoru y se convirtió en insei en 1952. Fue Shodan en 1956 y alcanzó el grado de 9 Dan en 1970, a los 28 años de edad. Durante su carrera y hasta septiembre de 1997 inclusive registraba 961 victorias, 571 derrotas y 2 jigos. Estaba tercero entre los profesionales japoneses que ganaron más títulos (44). Entre sus lauros más destacados figuran cuatro títulos Meijin, cuatro Judan, siete Gosei, un Oza y la Copa Fujitsu 1992 (campeonato mundial de Go), enfrentando en la final O Rissei. También ha ganado 18 campeonatos japoneses de juego rápido, por lo que se le conoce con el apodo de "*Dios del Go rápido*". Siempre le gustó jugar a un ritmo infernal, en su época de estudiante ya tenía esa tendencia: Su pensamiento se centró siempre en el rendimiento de las piedras, desatendiendo aspectos como Josekis, Fuseki o territorio. Rara vez estudiaba solo y jugaba casi instantáneamente y a veces leía historietas (comics) mientras esperaba que su rival coloque una piedra. Sus principales compañeros de estudio fueron Tozawa Akinobu y Kitani Reiko (quien se tomaba su tiempo para pensar cada jugada). A Otake le gustaba más jugar frente a Tozawa porque un partido le llevaba 30 minutos, mientras que con Reiko, cada partido duraba unas 5 horas y las largas esperas lo aburrían. A pesar que nunca pudo obtener el título Kisei, dos veces fue finalista y una vez del Honinbo. Es un jugador muy fuerte y respetado por sus rivales y si bien nunca le gustaron los estudios profundos, escribió un libro denominado **Opening Theory Made Easy**, que trata sobre la teoría de la apertura, basándose en veinte reglas, repartidas en tres capítulos que explican los principios del Fuseki, buena y mala forma y conceptos estratégicos generales a aplicar en las aperturas.

Horacio A. Pernía

Los diez mandamientos

- La codicia no trae la victoria
- Penetre en la esfera suave y fácilmente
- Antes de atacar, controle su retaguardia
- Abandone las pequeñas capturas; combata por la iniciativa
- Deje lo pequeño, tome lo grande
- Si está en el peligro, abandone algo
- Sea prudente, no juegue aquí y allá sin sentido, por todo el tablero
- Devuelva golpe por golpe, si es necesario
- Si su adversario es más fuerte, defiéndase
- Si un grupo queda aislado en medio de una influencia hostil, escoja el camino pacífico

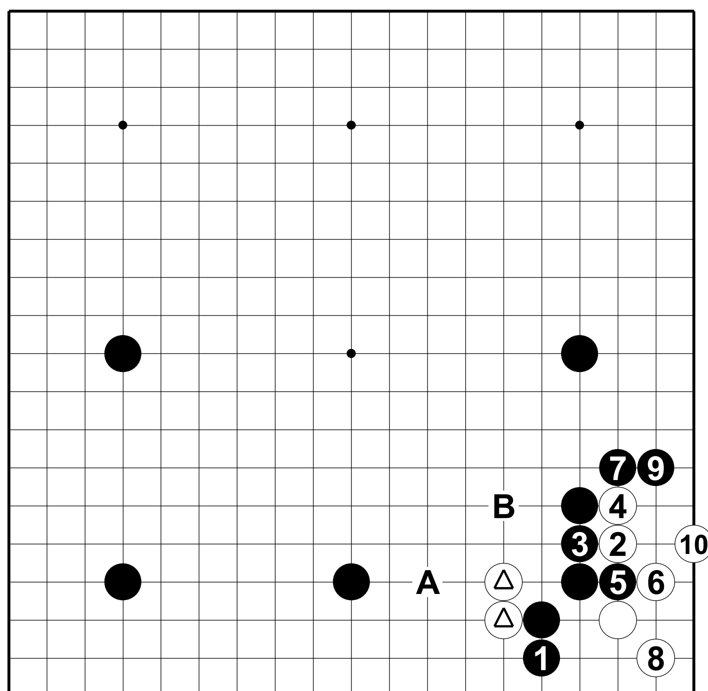
La codicia no trae la victoria [5]



Dia.1

Si alguien es demasiado glotón o juega en forma abusiva; destruye el equilibrio y asegura su derrota. No requiere ninguna explicación más. Yo estoy seguro que usted tuvo muchas experiencias de este tipo: por intentar tomar demasiado territorio, sufrió una derrota rotunda o intentó salvar algunas piedras inútiles y terminó perdiendo todo el grupo. Esto pasa por falta de discernimiento. Cuando la mente está en foco, uno respeta el equilibrio en el goban (tablero). Este el primer mandamiento: el abuso, la codicia y los golpes demasiado agresivos, no deben utilizarse. El foco del juego se establecerá silencioso e imperiosamente en el centro del goban. La jugada de Blanco en san-san (punto 3-3) en la esquina derecha, es un golpe muy glotón. Pero si Negro se conforma con conservar la esquina y bloquea tímidamente en A, permitiendo a Blanco jugar el hane en B, la mala jugada se vuelve buena, a pesar del principio.

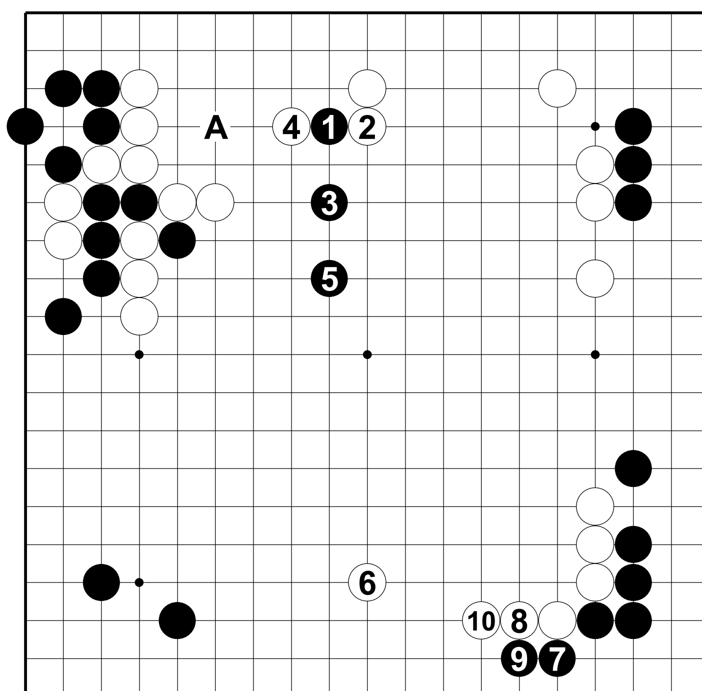
[5] **Tan Bu De Sheng:** Tan = codicia, avidez; Bu = no poder; De = tener, obtener; sheng = victoria



Dia.2

Lo que es necesario considerar, es que va a ocurrir con las dos piedras blancas △. En el Dia.2 el territorio de la esquina no es importante en esta fase de la partida. Por consiguiente, el Negro debe jugar el poderoso sagari (bajando) en N1 y obligar a Blanco a tomar la esquina con la secuencia que termina en B10. Así Negro desarrolla el centro desde **A** o en **B**, para obtener una gran victoria. El sagari en N1 precisamente, refuta la codicia blanca. La codicia, ante el error del adversario, a veces da buenos resultados, pero nunca es una buena forma de jugar al Go.

Penetre en la esfera suave y fácilmente [6]



Dia. 3

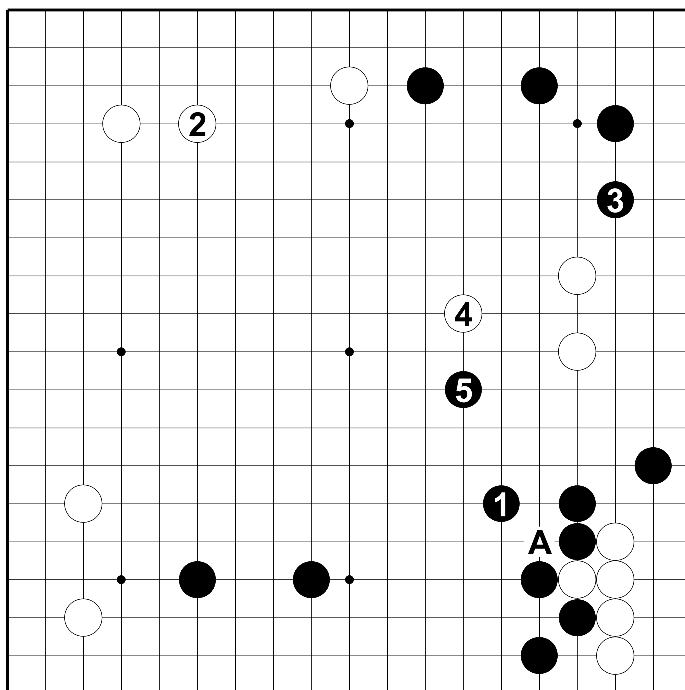
Sea cuidadoso al entrar en territorio enemigo, es la traducción literal. Otake señala que “la esfera” es la zona de influencia de nuestro adversario. Las expresiones fácil y suave, se refieran a contar con suficiente espacio para extenderse en el área y evitar efectuar invasiones demasiado profundas, respectivamente. Una pelea allí solo provocará una reacción violenta del adversario, con un resultado incierto. Por eso nos aconseja evitar iniciar una lucha en la zona de influencia del adversario.

En primer lugar, consideremos el Dia.3 que está tomado de una partida de Kitani Minoru. Negro juega en N1 para reducir el moyo blanco del lateral superior. Esta invasión puede parecer bastante profunda pero, como Blanco tiene un punto débil en A, Negro puede aventurarse a jugar como lo ha hecho. Cuando Blanco responde en B2, Negro juega “ligeramente” en N3. Después de la defensa blanca en B4, Negro en N5. Este ejemplo es muy bueno para mostrar cómo penetrar la esfera suavemente y fácilmente; sin ensayar antes otra jugada, uno debe retirarse rápidamente. Blanco ahora se preocupa por el territorio y ocupa B6, pensando en cerrar territorio y mirando las piedras negras que invadieron su moyo. Negro penetra la posición de nuevamente con N7 y N9 y queda en sente. Es tan claro y fácil de ver en el Dia.3 el principio enunciado en el mandamiento. Puede parecer trivial, pero realmente no lo es.

[6] **Ru Jie Yi Huan:** Ru = entrar; Jie = frontera, límite; Yi = ser; Huan = cuidadoso, lento.

En general, si uno toma territorio en los laterales, el otro creará influencia. Mientras hace veinte puntos de territorio, uno puede esperar que el adversario desarrolle una influencia de por lo menos veinte puntos. ¿Qué va a pasar con esos veinte puntos de influencia? Si uno juega que para que la influencia se convierta en veinte puntos de territorio, es suficiente. ¡Veinte puntos de territorio en un lado, son bastante!

Antes de atacar, controle su retaguardia [7]



Dia.4

¡Si usted ataca sin tener en cuenta las debilidades de su propia posición, usted conseguirá sólo fracasos! En lugar de involucrarse en un ataque arriesgado, asegure su propio equilibrio antes de efectuar algún movimiento. Es un mandamiento simple de entender. Todos nosotros estamos llenos de cicatrices por no haberlo seguido. El Dia.4 pertenece a un partido que Otake Hideo jugó con Negras. La posición de las dos piedras blancas en el lateral derecho es la clave de este partido. Con esta perspectiva, Negro consolidó su posición con N1. Es una jugada muy bonita, que defiende el corte en **A**. Uno no debe tener ningún escrúpulo en ocupar un sitio cuando es bueno. B2 es un punto grande. El negro empieza a atacar con la extensión de N3. Blanco en 4, es natural. En respuesta a B4, Negro juega el punto vital N5. Negro aseguró en primer lugar su propia base con N1, ahora puede atacar violentamente como quiera. N1 y N3 son ejemplos perfectos de atacar controlando la retaguardia (golpes auténticos y limpios).

Perder tiempo en defender un punto débil parece lento y pesado; pero lo cómico es que en Go, hay que avanzar a pasos lentos, para después tomar velocidad. Efectivamente, es bastante natural empezar a jugar lentamente, incluso un poco pesado, dejando pocas debilidades que nuestro rival pueda aprovechar. Al acelerar para tomar los puntos grandes o algún territorio importante, necesariamente lleva al jugador a dejar numerosas debilidades detrás de él.

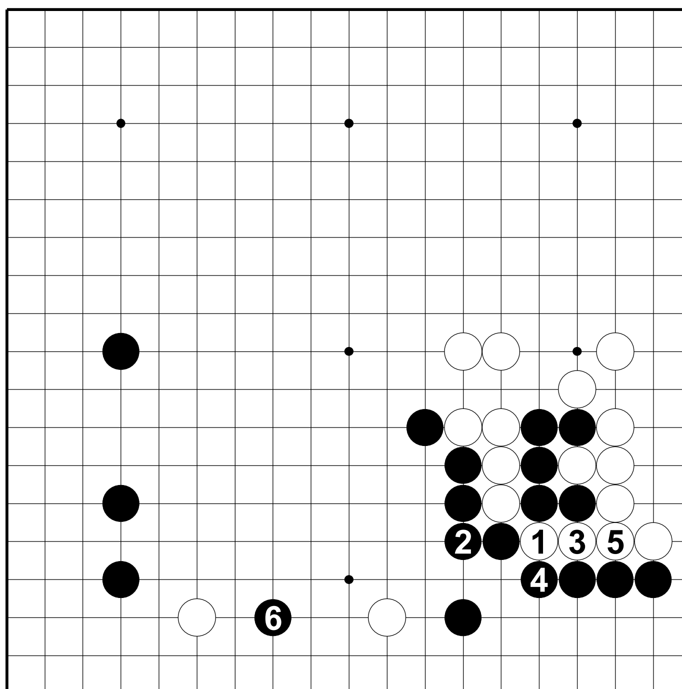
---

[7] **Gong Bi Gu Wo :** Gong = atacar; Bi = el otro, oponente; Gu = analizar, considerar; Wo = uno mismo, propio

Jugar sólido, construyendo bases seguras, permite -cuando llega el momento- atacar sin miedo y presionar serenamente durante todo el partido. Si usted está sólido, podrá tener la iniciativa.

En ese sentido es que la jugada N1 es bonita. Sin embargo, no necesariamente el juego lento es siempre superior al juego rápido. Si su propia fuerza no es capaz de controlar las configuraciones más etéreas del adversario, uno perderá por los puntos. Es esencial desarrollar una técnica para manejar eficientemente su fuerza. Cuando usted pasa al ataque, controle su retaguardia. Pero atención: uno guarda una cierta fuerza potencial para proteger sus propias debilidades, pero al jugar todo el partido en forma sólida o pesada, no es inconcebible que su juego termine siendo una serie de jugadas débiles o inútiles.

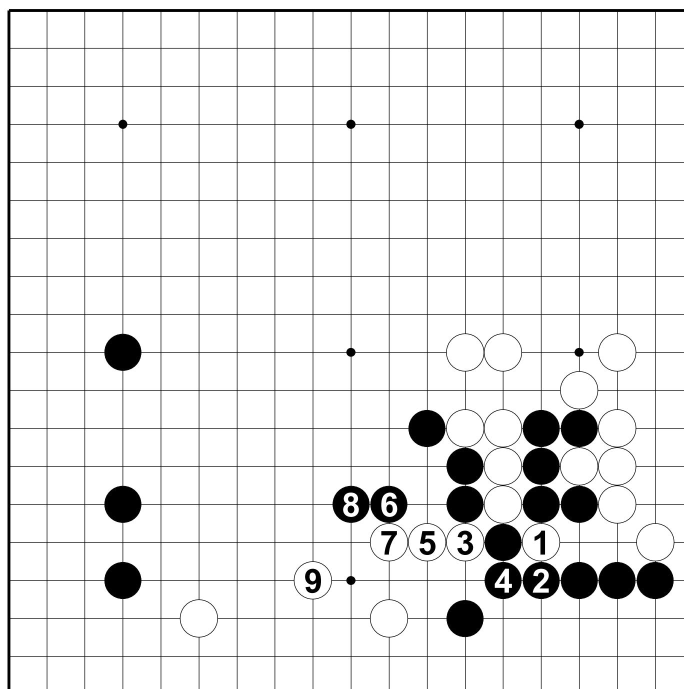
Abandone las pequeñas capturas; combata por la iniciativa [8]



Dia.5

Significa más o menos que abandone algunas piedras, pero pierda el sente. No ponga toda su atención en grupos piedras inútiles pequeños, analice la situación global y juegue en otra parte. ¿Usted puede encogerse de hombros y decir "eso es obvio". Pero con la presión en medio de la batalla, uno empieza a ver menos claro e inevitablemente uno se permite caer en la trampa de la lucha local. Por ejemplo, analicemos el Dia.5. que corresponde a un partido con cuatro piedras de handicap. Blanco corta en 1. Dígame, Ud. Condece las negras ¿Jugaría en N2? ¡Y sin embargo es la opción correcta! Abandonar esas cinco piedras y conectar en N2, resuelve el problema inmediatamente y permite luego, invadir en N6! Abandonando las cinco piedras del Dia.5, el Negro solo otorga a su adversario aproximadamente diez puntos.

[8] **Qi Zi Zheng Xian:** Qi = abandonar, Zi= piedra, Zheng = luchar Xian = iniciativa



Dia.6

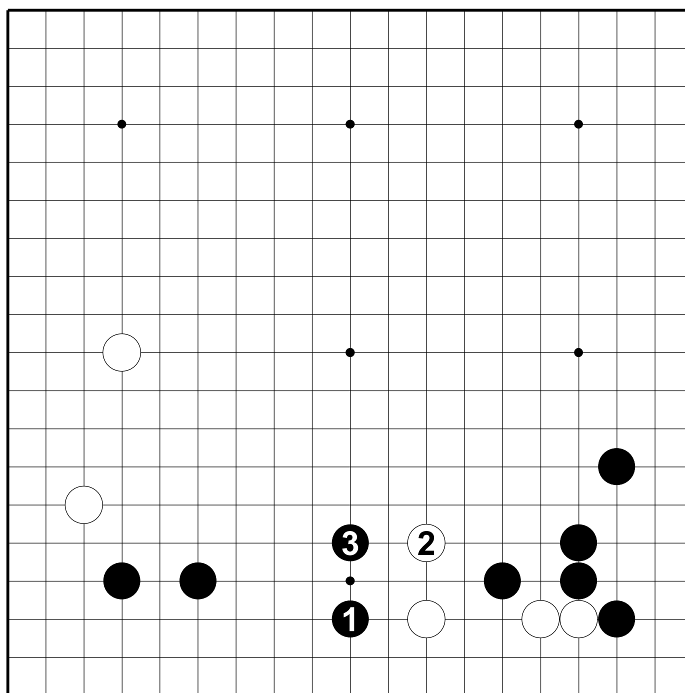
Pero comparemos ahora las posiciones finales mirando ambos diagramas. El poder destructivo de la invasión negra en N6 es tremendo. Si uno sólo toma cuenta la situación local, podría tentarse y salvar esas cinco piedras negras jugando como muestra el Dia.6. Cuando Negro responde en N2, los golpes de Blanco en B3 y B5, y luego la defensa en B9, dejan a Negro con una pérdida muy superior a diez puntos. Es muy importante entender y asimilar las diferencias entre estos dos diagramas.

Respecto a sacrificar piedras con el objeto de mantener la iniciativa, existe un nuevo proverbio ruso que dice:

“*Con menos de 15 piedras en peligro, tenuki*."

Esto significa que uno probablemente pueda ganar más jugando en otra parte del tablero (en sente), que efectuar un movimiento en gote para salvar 14 piedras. Pero como todos los proverbios, uno no debe tomarlo al pié de la letra; hay que recordar que existen muchas excepciones. No obstante, es un proverbio para tenerlo muy en cuenta.

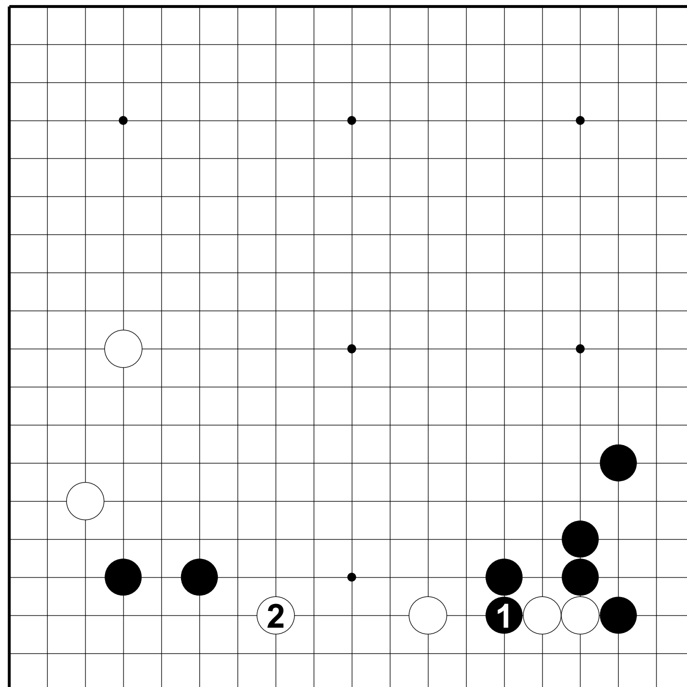
Deje lo pequeño, tome lo grande [9]



Dia.7

Es esencial entender la diferencia entre pequeño y grande. Nuestra propia capacidad de discernir la diferencia entre pequeño y grande está relacionada con la frecuencia con que juguemos. No es un problema de valores relativos a las jugadas de yose. Durante todo el partido está a prueba nuestra capacidad de establecer el equilibrio entre ganancias y pérdidas; siendo esa es la parte del juego más difícil de dominar. Desde la primera y hasta la último jugada, uno debe luchar para determinar el valor relativo de las diferentes posibilidades. Un problema simple es calcular los territorios, pero ése es sólo uno de los principios básicos del Go. ¿Cuál es la influencia de esta piedra? ¿Cuál es la fuerza del ésto? ¿En qué medida esto contribuye construir o defender? Antes de atacar hay que determinar el valor de un golpe correctamente. Cerrar con Blanco con N1 en el Dia.7 en es un golpe grande. El truco es mantener la presión con N3, mientras creamos un inmenso territorio. Dejar lo pequeño e ir tras lo grande, es una pauta para construir el territorio.

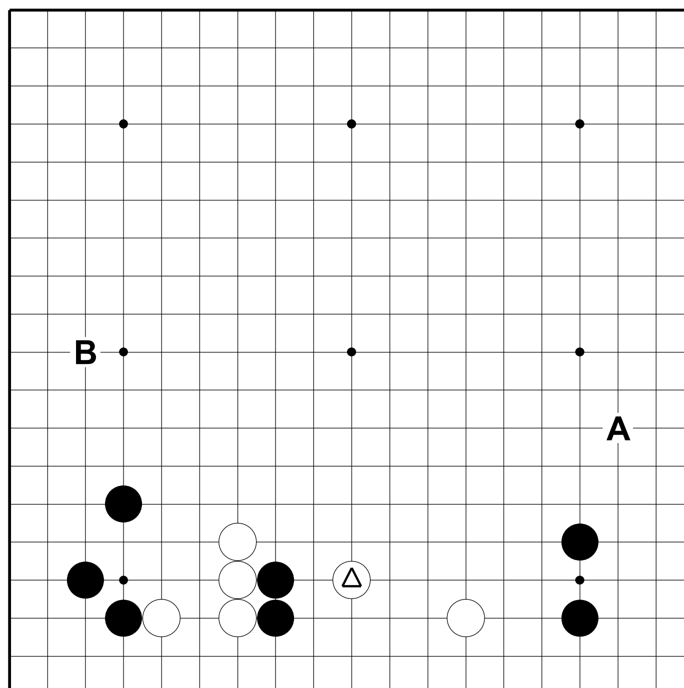
[9] **She Xiao Jiu Da:** She = dejar o abandonar; Xiao = chico, pequeño; Jiu = salvar o rescatar; Da = grande



Dia.8

La captura de dos piedras con N1 en el Dia.8 no es un golpe pequeño. Pero B2 es mucho más grande, ya que "aplasta o abolla" la posición negra. Este diagrama muestra cuánto pierde Negro por concentrarse en lo pequeño.

Si está en el peligro, abandone algo [10]



Dia.9

No dude abandonar una piedra si está en una posición difícil. Intentar salvarla puede afectar el equilibrio general del partido, debilitando las propias posiciones en un área del tablero. La piedra blanca ▲ del Dia.9, está ubicada en el punto vital, por lo que la situación de las dos piedras negras es desesperante. Este es un caso dónde, al encontrarse en peligro, uno debe imperiosamente abandonar algo y efectuar jugadas como A o B.

---

[10] **Feng Wei Xu Qi:** Feng = encontrarse en , estar; Wei = peligro ; Xu = debe; Qi = descartar, abandonar

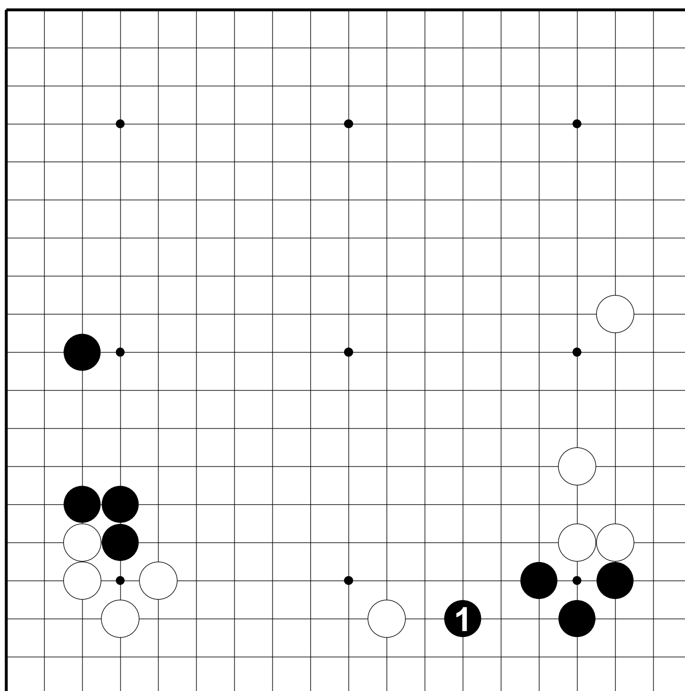
Negro puede escapar del encierro que le propone Blanco, jugando N1 y N3, como vemos en el Dia.10 Sin embargo, para hacerlo, Negro debe hacer un horrible triángulo vacío y soportar las dificultades que afrontará para poder huir. Para atacar este pesado grupo negro, el Blanco puede orientar la lucha en la dirección que desee. Y aunque Negro elija el kosumi en N3 como primer movimiento, Blanco fortificará el lateral inferior jugando A en lugar B.

2 B
1 3 A

Dia.10

Expresémoslo de otra manera: abandonar esas piedras mejora nuestra propia posición, tratar de rescatarlas, es negativo. Al abandonarlas en este momento, uno siempre reserva la posibilidad de jugar algún kikashi, amenazando con salvarlas. Si uno trata de huir con ese grupo pesado, actuaremos en detrimento de otras posiciones, que van a sufrir por ello. El negocio es claro: ¡siempre que se encuentre en peligro, abandone algo!

Sea prudente, no juegue aquí y allí sin sentido, por todo el tablero [11]

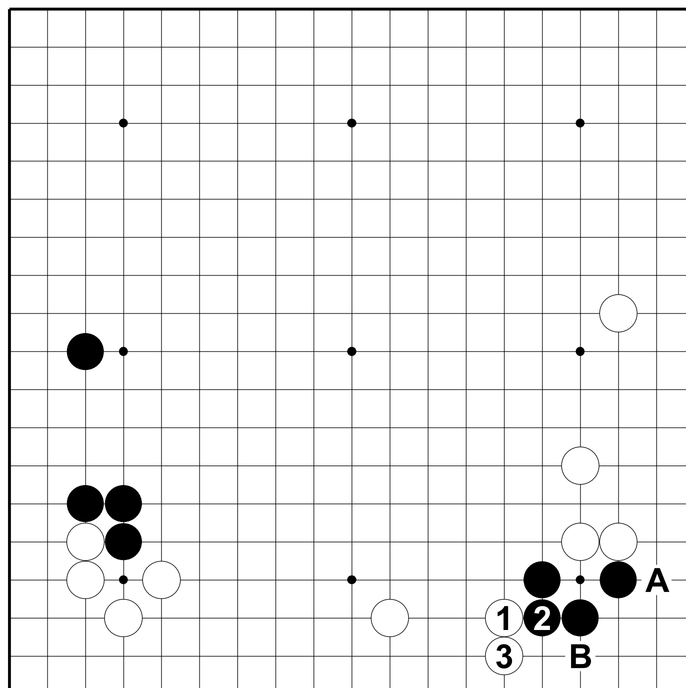


Dia.11

Considere siempre atentamente las ventajas y desventajas de su posición. No huya ciegamente, jugando y corriendo de aquí a allá. Es difícil de explicar aquí los conceptos de claridad y velocidad, y es un tema que tiene muchas interpretaciones, pero voy a darle mi propia concepción de ellos. Los diez mandamientos del Go no constituyen un límite para la mente, sino que nos enseñan a manipular las piedras utilizando el razonamiento, para no esparcirlas en el goban sin sentido, buscando obtener una rápida ventaja. La extensión de N1 del Dia.11 nos muestra cómo el Negro se establece cuidadosamente cerca de la posición blanca. Aunque Negro quizá pueda tener otros puntos más grandes para ocupar, los puede tomar en otra oportunidad. Aquí consolida su posición fuertemente. Si las tres piedras negras de la esquina inferior izquierda estuvieran completamente seguras, la extensión de N1, se convertiría en una sobre concentración de fuerzas de Negro. Pero es justamente porque esas piedras están débiles, que N1 las consolida. En la vida, las personas hacen su contribución a la sociedad sin ser reconocidas por ello, de la misma manera algunas piedras juegan un papel considerable sin recibir justo un reconocimiento.

---

[11] **Shen Wu Qing Su:** Shen = cuidadoso, cauto; Wu = evitar; Qing = claro, ligero; Su = rápido, veloz. Sea prudente, evite los movimientos apresurados.



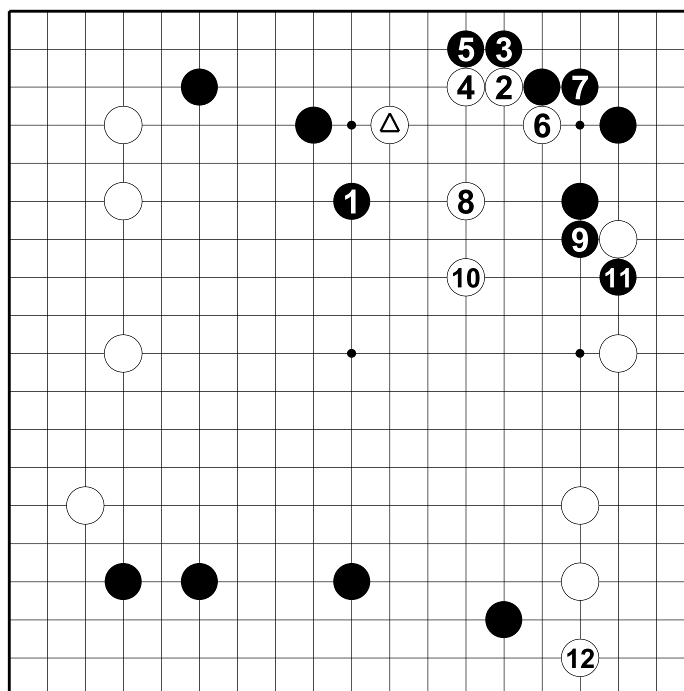
Dia.12

Si Negro decide perder interés de esta zona, Blanco le dará un espantoso golpe en el punto vital B1 del Dia.12 y la posición negra se derrumbará. Ante el bloqueo Negro en N2, Blanco desciende en 3 y la posición negra es ahora insegura. Además si no juega en **N2**, le permitirá a Blanco la posibilidad del tsuke en B. La situación negra es tan insegura que jugar en otra parte ahora es muy dudoso. Para los jugadores de nivel kyu: si usted espera alcanzar el nivel más alto de los dan, entender claramente esta situación es una condición preliminar.

¡El golpe es tan fuerte que uno quiere gritar!

Devuelva golpe por golpe, si es necesario [12]

Si su adversario empieza el partido, usted debe luchar palmo a palmo para defender su posición, con suficiente energía para pasar a dominar la iniciativa. Es el más difícil de los diez mandamientos, para explicarlo solo puedo darle mi interpretación personal del mismo.



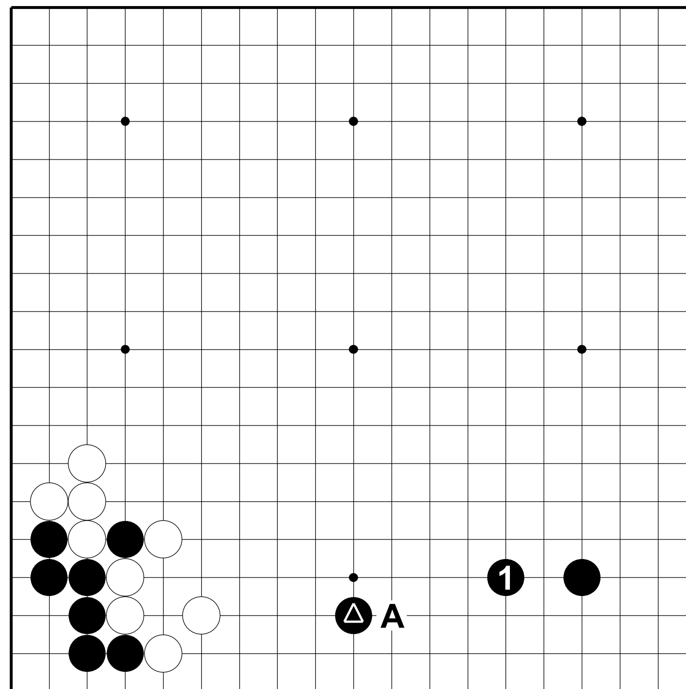
Dia. 13

Yo conduzco las negras en el Dia.13. En respuesta a la invasión blanca en △ , ataco con N1 y Blanco se resiste con el tsuke de B2, para construir una forma liviana y ligera (sabaki). Cuando Blanco escapa hacia el centro con B8, Negro presiona en 9, permitiendo a Blanco irse más lejos con B10, en compensación, ha arruinado el moyo negro. Se siente por consiguiente satisfecho y ahora toma en B12 un punto grande. Este diagrama es una ilustración perfecta del principio “devolver golpe por golpe”. Cuando comienza la lucha cuerpo a cuerpo, uno debe seguir hasta el final y no debe jugar en otra parte, porque si usted juega en otro lado, puede provocar la caída de toda la posición. Sin embargo, cuando la calma se presenta y uno puede advertir que ya no es necesario jugar allí, puede ahora mirar hacia otra parte del campo de batalla. Cuando el adversario te dice: "Ven, vamos a pelear” e inicia la tormenta; uno -figurativamente- debe estar de pie frente él, mirándolo fijamente a los ojos, para devolverle golpe por golpe.

[12] **Dong Xu Xiang Ying:** Dong = jugar, hacer; Xu = debe; Xiang = cada uno; Ying = responder

Mientras uno se niegue a luchar, alargará el combate, convirtiéndolo en una sucesión de intercambios de golpes muy duros que, le garantizo, son una experiencia muy desagradable. El Go es un juego dónde una única jugada no es suficiente para marcar la diferencia, pero dos jugadas muy fuertes, pueden hacerlo. ¡Piense en las consecuencias de dos jugadas seguidas durante una ko!. Por consiguiente, si su adversario inicia una lucha en un lugar importante, usted debe responder con todo el poder de sus piedras y sin temor.

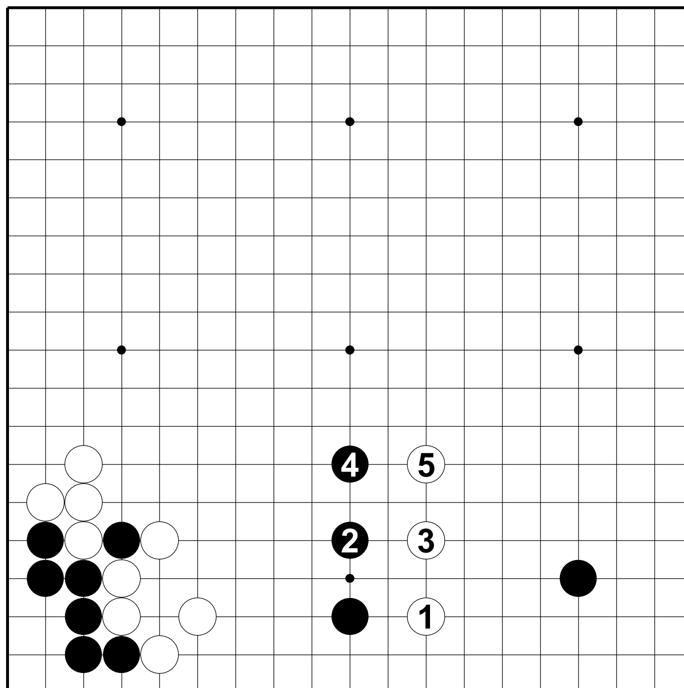
Si su adversario es más fuerte, defiéndase [13]



Dia.14

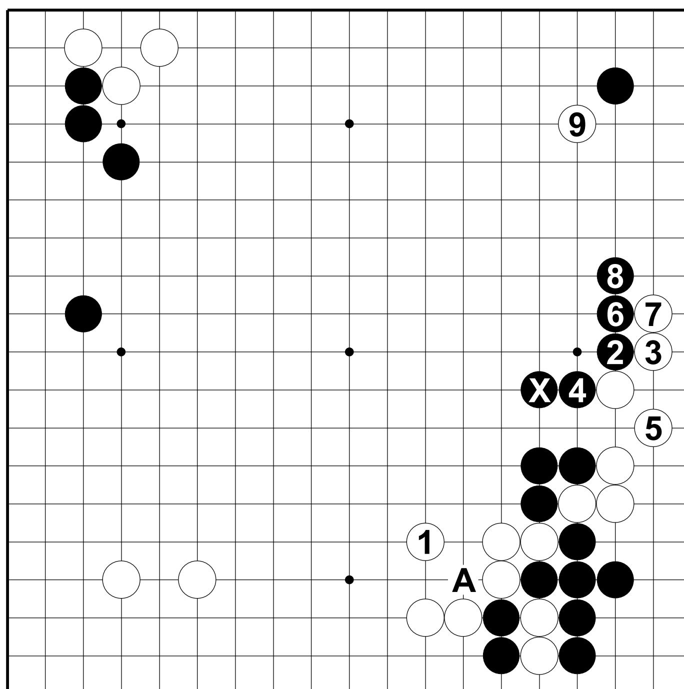
Si vuestro adversario es más fuerte, defienda sus bases, juegue sólido. No se acerque demasiado a una posición poderosa. Mantenga distancia de los grupos fuertes y ataque los grupos débiles. Haga del sentido común una técnica de ataque. El Go posee las raíces de un juego de guerra y evoca -en algunos aspectos- a un juego político. Aunque no es un juego antidemocrático, la esencia del Go es luchar por sobrevivir, y quizá sea eso lo que nos atrae. Si uno concentra la atención en la zona baja del tablero, en el Dia.14, Negro al jugar en N1 construye un modelo típico de desarrollo de una posición. Es una buena extensión, pero además el valor de la misma aumenta porque, en este caso, Blanco tiene una pared muy fuerte en el lado izquierdo. Me gustaría agregar que después de la jugada N1, si Negro tuviera que escoger hacer una extensión, la artimaña consistiría en jugar en **A** en vez de △: ¿El motivo? ¡No se acerca demasiado a la fuerte posición enemiga!.

[13] **Bi Qiang Zi Bao:** Bi = el otro, oponente; Qiang = fuerte; Zi = usted; Bao = salvar, proteger



Dia.15

Si Negro descuidara su posición y no jugara en N1 (Dia. 14), Blanco invadiría en B1 (Dia.15). La presencia de la piedra negra en △, le permite Blanco usar realmente su influencia, mientras presiona la piedra negra, ablanda el rincón derecho inferior. Si usted entiende el sentido del poder de las piedras (fuertes o débiles), de su influencia y debilidad, usted entenderá mejor este juego.

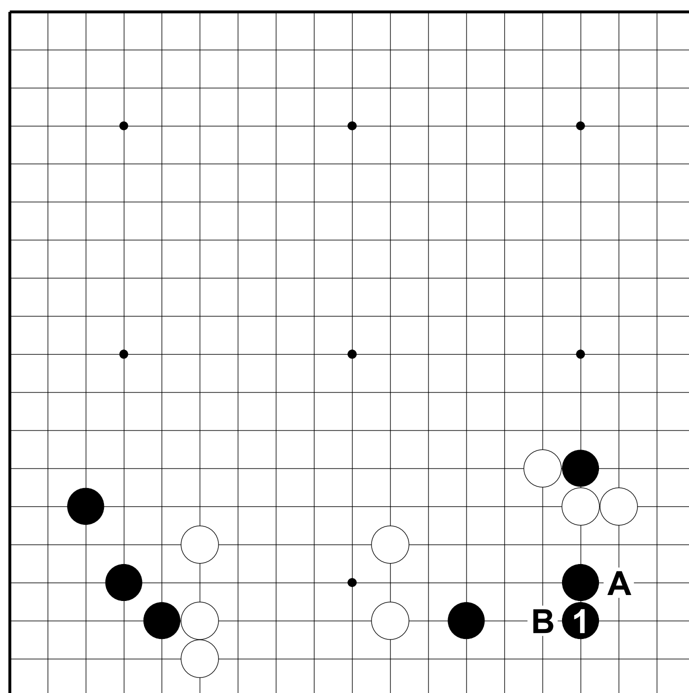


Dia.16

Otake Hideo juega con Blanco en el Dia.16 Negro ha jugado correctamente en **X** e intuitivamente, Blanco respondió en 1. Otake señalo "*Yo no sé si ésta es la mejor jugada aquí, pero en el futuro, es un buen punto*". La jugada en Negro **X** pone presión en el lado derecho y conserva la iniciativa. La atención de Blanco se centra en su debilidad en **A**, y decide proteger este punto: "*cuando el adversario es fuerte, defiéndase*".

Es lamentable ser obligado a arrastrarse en la segunda línea debido a N2 y a la continuación de la secuencia, pero Blanco puede penetrar la influencia negra suave y fácilmente con B9. El hecho es, que gracias a jugar en 1, Blanco puede permitirse reducir al Negro allí, con un mínimo de riesgos. Cuando no hay piedras débiles para atacar, el valor de la influencia disminuye a la mitad.

Si queda aislado en medio de una influencia hostil, escoja el camino pacifico [14]



Dia.17

Si nuestras piedras están atrapadas en la zona de influencia del adversario, no intente combatir para ganar puntos, solo piense en hacer una base para vivir, escoja el camino pacífico. Este mandamiento está estrechamente ligado al principio de penetración suave y sencilla de la esfera de influencia.

En la posición del Dia.17, Negro se establece sólidamente en la esquina con N1. Luego, Blanco no dispone ya de medios para complicarlo. Si uno considera el joseki, Negro debería jugar en A, haciendo un shimari. Pero considerando que Blanco es muy fuerte en el lado exterior, el Negro debe pensar en que **B** no ofrece un resguardo seguro, deja muchas posibilidades para que Blanco intente algo allí.

---

[14] **Shi Gu Qu He:** Shi = forma, influencia; Gu = solitario, aislado; Qu = buscar; He = paz



Dia.18

Otro ejemplo de un grupo en medio de una influencia hostil, lo representa la posición de Negro en el Dia.18, completamente rodeado de fuerzas blancas. Por consiguiente, al estar solo en medio de esa fuerza, usted debe elegir el modo más pacífico y sencillo. Negro debe jugar solo intentando consolidar su posición en N1. Si deja abierto el punto san-san, y juega en A -demasiado cerca de la fuerza blanca- esta jugada lo meterá en muchas dificultades.
Como conclusión, hay que decir que los Diez mandamientos del Go, son una serie de proverbios que tratan sobre la percepción del equilibrio. Al mirar el tablero durante un partido de Go, es necesario analizar el balance dinámico de las piedras, el equilibrio entre poder y debilidad, influencia y territorio.

El ser humano tiende a rienda libre a la codicia y al actuar así, excluye sistemáticamente el sentido del equilibrio. Sin sentido del equilibrio, nunca jugará al Go correctamente. Uno no puede capturar veinte piedras y empecinarse en impedir que su adversario tome diez.

Intente hacer eso con un jugador más fuerte que usted, y verá lo que le sucederá... finalmente, piense bien en esto: *el equilibrio es la esencia misma del Go*.

Uno golpea en la mejilla del rival y debe esperar que este lo haga en la suya. Los Diez mandamientos no sólo se escribieron para lograr que los jugadores sean más fuertes, sino sobre todo para desarrollar el sentido del buen estilo de juego en todos los aspectos, inclusive los relacionados con nuestro propio comportamiento.



Glosario

Aji: literalmente, “gusto”. Se dice que una posición tiene “tiene mal *aji*” cuando existen amenazas latentes que el adversario puede aprovechar cuando se den las condiciones apropiadas. De ahí lo del mal sabor.

Atari: amenaza de captura inmediata a una piedra o a un grupo de ellas.

Atsumi: solidez, fuerza. Grupo sólido sin debilidades o defectos.

Boshi: literalmente, “sombrero”. Jugada hecha a una línea de una piedra enemiga, previniendo su huida o expansión hacia el centro del tablero.

Byo-yomi: tiempo extra dado a un jugador, una vez se le ha acabado el tiempo reglamentario, para efectuar un numero limitado de jugadas. Por ejemplo, 2 minutos para realizar 10 movimientos.

Chuban: medio juego.

Dame: punto neutral entre las posiciones de Blanco y Negro que no tiene valor territorial, por lo que es indiferente quién lo ocupa. Estos puntos se rellenan al final de la partida para facilitar la delimitación de los territorios y el cómputo de los puntos.

Dan: categoría dada a los jugadores más fuertes. Los *dan* amateur van desde 1-*dan* hasta 7-*dan*, y los profesionales desde 1-*dan* a 9-*dan*.

Dango: grupo de cuatro piedras formando un cuadrado. Se lo considera pésima forma.

Furikawari: Intercambiar, un grupo por otro, influencia por puntos, etc.

Fuseki: **a**pertura. La primera fase de la partida.

*Geta: e*s una captura local, en la las piedras involucradas quedan confinadas y con dos o tres libertades, pero no pueden escapar y quedan prisioneras.

Goban: el tablero de go.

Goke: bol o recipiente para las piedras de go, también llamado *goki*.

Gote: pérdida de la iniciativa. Lo contrario a *sente.*

Hamari: acción de caer en una trampa tendida por el rival.

Hamete: jugada tramposa que si se responde bien no beneficia a quien la hizo (incluso puede perjudicarlo), pero si se responde mal normalmente causa grandes pérdidas a la “víctima”.

Hanami-ko: un *ko* en el que uno de los jugadores tiene poco que perder, y el otro, mucho.

Hane: jugada en diagonal a una piedra propia, estando las dos en contacto con una piedra enemiga.

Hasami: ataque en pinzas. Jugada hecha contra un *kakari* impidiendo una extensión sobre el lateral.

Haya-go: partida rápida.

Honte: la jugada correcta en una posición local determinada, que no deja debilidades que puedan ser aprovechadas por el rival más tarde.

Hoshi: literalmente, “estrella”. Cada uno de los nueve puntos más gruesos que hay en un tablero de go. También la jugada de apertura en el punto 4-4.

Insei: estudiante o aprendiz que aspira a convertirse en jugador profesional de go.

Ikken-tobi: salto de una línea.

Jigo: empate en el resultado de un partido.

Joseki: secuencia estandarizada de jugadas, normalmente en el rincón del tablero.

Kakari: ataque a la primera jugada hecha por el rival en un rincón.

Kake: hundir, Presionar hacia abajo

Keima: jugada que establece una configuración similar al salto del caballo en ajedrez.

Kikashi: una jugada forzada, amenazante, que obliga al rival a responder. Usualmente se hace fuera del flujo principal de juego; para utilizarlo en otro momento del partido y conservar la iniciativa.

Kiri: corte.

Ko: situación que se genera el capturar una piedra de manera que la piedra que captura queda también en *atari,* o sea a punto de ser capturada. Si se permitiera esta última captura podría producirse una serie infinita de capturas. Para evitarlo, las reglas establecen que se debe hacer una jugada en otro lugar antes de capturar. Normalmente se busca una jugada que obligue al adversario a responder, para luego poder capturar el *ko*.

Komi: puntaje adicional otorgado a blanco para compensar el hecho de que negro juega primero. El valor del *komi* suele ser de 5,5 puntos en Japón.

Kosumi: extensión en diagonal.

Kyu: categoría dada a los jugadores que aún no han llegado a *dan*. Comienza en 35-*kyu* y finaliza en 1-*kyu*.

Miai: dos puntos de aproximadamente el mismo valor. Si se juega en uno de ellos, el oponente jugará en el otro.

Moyo: amplio esbozo territorial, aún no asegurado.

Nigiri: sistema de sorteo para determinar quien jugará con negras.

Ogeima: gran *keima*. Lo mismo que el *keima*, pero una intersección más largo.

Osae: bloqueo. Jugada hecha en contacto con un una piedra enemiga, evitando que se extienda.

San-san: el punto 3-3 en cualquiera de los cuatro rincones.

Seki: situación de dos grupos sin dos ojos, en que ninguno de los dos jugadores quiere jugar por que si lo hiciera, su grupo moriría.

Semeai: una lucha o carrera de entre dos grupos por vida y la muerte, en el que la cantidad de libertades disponibles de cada uno determina el resultado de la misma.

Sente: iniciativa. Se dice que una jugada conserva el *sente* cuando obliga al rival a responderla localmente.

Shicho: escalera. Situación en que un jugador da *ataris* consecutivos en zig-zag a un grupo de piedras hasta que se topan con el borde del tablero o una piedra enemiga y son capturadas.

Shimari: formación de dos piedras que encierran un rincón.

Tenuki: jugar en otra parte del tablero, haciendo caso omiso de la última jugada del rival.

Tesuji: la jugada más efectiva en una posición local.

Tsuke: jugada hecha en contacto con otra u otras del contrincante.

Yosu Miru: es una jugada astuta, de prueba, para avaluar la capacidad de respuesta del rival.

Wariuchi: jugada hecha en la tercera línea en medio de dos posiciones enemigas con la posibilidad de hacer una extensión de dos puntos hacia cualquiera de los dos lados.

Watari: jugada que se hace en la primera o segunda línea para conectar dos grupos.

Yose: la etapa final de la partida, cuando han terminado las escaramuzas de ataque y defensa de grupos y solo resta cerrar los territorios.

